
LAMENTATION
SWORD
TRIGGERsoft

Inhaltsverzeichnis

I. INSTALLATIONSHINWEISE UND HARDWAREANFORDERUNGEN

Hardwareanforderungen:

- Windows 95 oder höher
- Pentium mit 90 MHz
- 16 MB RAM
- DirectX 5.0 oder höher
- 100 MB Festplattenspeicher
- CD-ROM Laufwerk (Lamentation Sword-CD muß im Laufwerk liegen)
- Windows 95-kompatible Soundkarte und Maus
- SVGA Grafikkarte (DirectX-kompatibel)

Installationshinweise

Installieren Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte, indem Sie das, auf der CD mitgelieferte Programm,
‚Setup' verwenden. Normalerweise wird dieses Programm automatisch gestartet, wenn Sie die CD in Ihr Laufwerk einlegen. Sollte es Probleme mit dem automatischen Start geben, wechseln Sie auf **D:** (oder anders, je nachdem, welches Ihr CD-Laufwerk ist), und starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf ‚Setup'.

Raubkopien

Bitte beachten Sie, daß dieses Produkt mit größter Sorgfalt von uns erarbeitet wurde und diese Entwicklungszeit viel Geld, Zeit und Mühe gekostet hat. Damit wir auch weiterhin den Softwaremarkt mit hochwertiger Spielesoftware beliefern können, möchten wir Sie bitten, **keine** Kopien dieses Spieles an Freunde oder Bekannte weiterzugeben. Denn nur dann, wenn auch zukünftig genügend Spiele gekauft werden, kann mit der Entwicklung weiterer Produkte gerechnet werden.

Kurzanleitung

Die folgenden Steuerungskommandos gelten im gesamten Spiel:

Mit der linken Maustaste wird ein Menüpunkt selektiert, mit der rechten Maustaste werden die Spielfiguren gesteuert.

Mit der **ESC-Taste** gelangen Sie in das Spielstandmenü, in dem Sie Spielstände Laden und Speichern können oder das Spiel ganz verlassen können. Dieses Menü stellt auch gleichzeitig die Pausenfunktion dar!

Durch Drücken der Taste **‚I'** gelangen Sie in das Informationsmenü, welches weiter unter noch genauer beschrieben ist. Sie können dieses Menü auch erreichen, indem Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Icon am unteren Bildschirmrand bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

Durch Drücken der Taste **‚W'** erhalten Sie eine Landkarte der Welt, in der Sie sich gerade aufhalten, und können so z.B. sehen, wie Sie am schnellsten zum nächsten gewünschten Ort gelangen. Sie können dieses Menü auch erreichen, indem Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Icon am unteren Bildschirmrand bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

Durch Drücken der Taste **‚R'** erhalten Sie eine Liste, auf der Ihre gegenwärtig zu erledigenden Aufgaben aufgelistet sind. Haben Sie gerade keine Aufgabe zu erfüllen, ist die Liste selbstverständlich leer. Sie können dieses Menü auch erreichen, indem Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Icon am unteren Bildschirmrand bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

Durch Drücken der Taste **‚U'** können Sie Gegenstände aus Ihrem Inventar verwenden. Wenn z.B. eine Ihrer Spielfiguren einen Diamanten hat, um einen Teleporter zu aktivieren, so müssen Sie, wenn Sie mit dieser Spielfigur den Teleporter aktivieren wollen, die anderen zwei Spielfiguren deaktivieren und dann die Taste **‚U'** drücken, um den Gegenstand zu benutzen. Danach können Sie wieder mit allen Spielfiguren weiterziehen. Dieses gilt natürlich auch für die Anwendung von Zaubersprüchen. Sie können dieses Menü auch erreichen, indem Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Icon am unteren Bildschirmrand bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

II. STORY

Erforschen Sie eine Welt, die von Satan und seinen Knechten unterdrückt wird. Bestehen Sie zahlreiche Aufgaben, erobern Sie neue, mächtige Waffen im Kampf mit abscheulichen Monstern, und rüsten Sie Ihre Krieger damit aus, um dann in die Unwirkliche Welt von Lamentation Sword zu gelangen, wo sich der Satan selbst versteckt hält. Um die Menschen wieder aus der Herrschaft Satans zu befreien, sind Mut, Macht und Magie unabdingbar.

III. BEDIENUNGSANLEITUNG

1. Allgemeines

Nachdem Sie das Spiel erfolgreich installiert haben, starten Sie es durch Klicken auf das ‚Sword'-Symbol im Windows-Startmenü → Programme → Sword. Daraufhin werden kurz alle Grafiken geladen, und Sie gelangen zum Hauptmenü des Spiels.

Wählen Sie **‚Single Play'**, um alleine auf die Dämonenjagd zu gehen. Daraufhin haben Sie die Möglichkeit, mit **‚New Scenario Start'** ein völlig neues Spiel zu beginnen oder mit **‚Continue Saved Game'** einen vorher gespeicherten Spielstand zu laden und dort weiterzuspielen. Mit **‚Exit To Menu'** gelangen Sie wieder in das Hauptmenü des Spiels.

Wählen Sie **‚MultiPlay'**, um mit maximal sieben Mitspielern auf die Dämonenjagd zu gehen.

‚Quit Game' beendet das Spiel und lässt Sie wieder zur Windows-Oberfläche zurückkehren.

1.1. Der Bildschirmaufbau

Im rechten Teil des Bildschirmes wird eine Landkarte dargestellt, sowie die Gesichter der drei Spielfiguren. Durch das Klicken auf das Gesicht einer Spielfigur wird diese aktiviert bzw. wieder deaktiviert. Der rote Balken rechts neben einem Gesicht zeigt die gegenwärtige Verfassung der Spielfigur an, der blaue Balken links neben einem Gesicht zeigt die gegenwärtige Mana an. Beachten Sie bitte, daß Sie nur Zaubersprüche aussprechen können, wenn Sie über genügend Mana verfügen!
Außerdem befindet sich noch die Jahresanzeige im rechten oberen Teil des Bildschirms. Manche Aufgaben können nur in einem bestimmten Jahr gelöst werden!

Im linken Teil des Bildschirmes wird der Ort gezeigt, an dem Sie sich gerade aufhalten. Sollten Sie sich mit Dorfbewohnern unterhalten, so sehen Sie die Dialoge auch auf diesem Teil des Bildschirms.

1.2. Die Bedienung

Um eine Aktion auszulösen, bewegen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Ort oder über ein Monster und drücken Sie die rechte Maustaste. Um eines der Icone am unteren Bildschirmrand zu aktivieren, bewegen Sie den Mauszeiger über das gewünschte Icon und drücken dann die linke Maustaste. Um Gegenstände aufzunehmen, die Sie im Kampf oder durch das Lösen einer Aufgabe erlangt haben, bewegen Sie den Mauszeiger über den Gegenstand und drücken Sie dann die rechte Maustaste.

ACHTUNG: Sollten Sie Gegenstände durch das Lösen einer Aufgabe erlangen, so befinden sich diese **nicht** automatisch in Ihrem Inventar, sondern müssen erst noch vom Spielfeld aufgelesen werden!

1.3. Das Spielstandmenü

Wenn Sie während des Spieles die **ESC-Taste** drücken, erscheint ein Auswählmenü, in dem Sie Ihren aktuellen Spielstand speichern können, oder einen vorher gespeicherten Spielstand laden können. Außerdem können Sie dort auch das Spiel beenden oder dort weiterspielen, wo Sie vor dem Drücken der **ESC-Taste** stehengeblieben sind. Beim Laden und Speichern können Sie aus einem von neun Spielständen wählen. Anfangs sind diese Spielstände leer und können natürlich nicht geladen werden. Wenn Sie ein Spiel speichern, wird der Name des alten Spielstandes durch einen neuen Namen ersetzt.

1.4. Das Informationsmenü

Sie gelangen in das Informationsmenü, indem Sie während des Spiels die Taste ‚**I**' drücken, oder auf das Icon am unteren Bildschirmrand klicken.

Im Informationsmenü selber können Sie die jeweiligen Fähigkeiten der Spielfiguren einsehen, sowie deren Gegenstände und Waffen. Um zwischen den jeweiligen Spielfiguren Gegenstände oder Waffen auszutauschen, bewegen Sie den Mauszeiger auf den Gegenstand, den Sie einer anderen Spielfigur geben wollen, und drücken dann die linke Maustaste. Dann können Sie den gewählten Gegenstand mit der Maus frei bewegen. Um ihn dann der gewünschten anderen Spielfigur zu geben, bewegen Sie den Mauszeiger einfach über die bestimmte Spielfigur und drücken dann wieder die linke Maustaste. Sollten Sie einen Gegenstand oder eine Waffe nicht mehr benötigen, dann können Sie sie auch

einfach in den Tunnel werfen, der sich im rechten oberen Teil des Bildschirms befindet. Sollten Sie einmal aus Versehen einen Gegenstand oder eine Waffe in den Tunnel werfen, so ist dies auch weiter kein Problem, denn beim Verlassen des Informationsmenüs liegen die Gegenstände oder Waffen, die Sie in den Tunnel geworfen haben, wieder in Ihrer Nähe auf dem Spielfeld. Sollten Sie also aus Versehen einen Gegenstand oder eine Waffe weggeworfen haben, so sammeln Sie sie einfach wieder auf.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine braune Flasche aus dem Inventar einer Spielfigur, und drücken Sie dann die rechte Maustaste, dann wird die körperliche Verfassung der Spielfigur, deren Flasche es war, erhöht. Dies erkennen Sie auch daran, daß der rote Balken rechts neben dem Gesicht der Spielfigur ansteigt.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf eine blaue Flasche aus dem Inventar einer Spielfigur, und drücken Sie dann die rechte Maustaste, dann wird die Zauberkraft (Mana) der Spielfigur, deren Flasche es war, erhöht. Dies erkennen Sie auch daran, daß der blaue Balken links neben dem Gesicht der Spielfigur ansteigt.

Dieses sind wohl die beiden wichtigsten Gegenstände. Sie können diese entweder im Kampf erbeuten, oder bei einem Kaufmann in einem Dorf kaufen. Außerdem gibt es noch eine ganze Reihe anderer kleinerer Gegenstände, die aber an dieser Stelle nicht alle erklärt werden, da es größtenteils Variationen der oben genannten Gegenstände sind. Sollten Sie andere Gegenstände erbeuten, so probieren Sie sie einfach aus, die meisten erklären sich selbst.

An Waffentypen gibt es einerseits eine ganze Reihe von Schwertern, als auch eine Menge an Bögen. Wie bei den Gegenständen gilt hier, daß nicht alle aufgelistet werden können, da es ganz einfach zu viele sind, die Sie im Laufe des Spiels erbeuten oder kaufen können. Im Grunde gilt aber, je tiefer Sie in das Spiel gelangen, desto mächtiger werden auch die zu erbeutenden Waffen. Ganz am Ende gilt es hier, das Lamentation Sword zu erlangen, um damit den Satan in der Unwirklichen Welt zu besiegen.

Außerdem gibt es noch einige Ringe und Halsketten, die jeweils eine oder mehrere Fähigkeiten der Spielfigur erhöht, die diese Gegenstände besitzt. Jede Spielfigur kann allerdings nur maximal zwei Ringe oder Halsketten haben. Es genügt nicht, diese Gegenstände zu besitzen, Sie müssen sie im Informationsmenü der Spielfigur zuweisen, die den Ring oder die Halskette bekommen soll, erst dann wird die Macht des Ringes oder der Halskette wirksam. Ringe und Halsketten werden wie die Schwerter, Bögen und Schilder im ‚Weapons' Untermenü angezeigt.

ACHTUNG: Waffen und Ausrüstung nutzen sich im Kampf ab, lassen Sie daher von Zeit zu Zeit Ihre Waffen und Ihre Ausrüstung bei einem Schmied reparieren!

2. Im Dorf

In den Dörfern können Sie mit dem Kaufmann Handel treiben, Ihre im Kampf erbeuteten Gegenstände und Waffen zu Geld machen, beim Schmied neue mächtige Waffen erstehen oder bei der Hexe Ihre magischen Fähigkeiten trainieren. Sie starten Ihr Spiel in *„Western Village“* .

In den verschiedenen Dörfern des Spiels treffen Sie auch noch eine Reihe anderer Menschen an, die Ihnen aber entweder nur wichtige Informationen geben oder aber nur im Kontext mit Ihrer gegenwärtigen Aufgabe auftauchen.

TIP: Reden Sie mit jedem, den Sie treffen. Hierdurch erhalten Sie meistens nützliche Informationen oder bekommen Aufgaben angeboten, durch die Sie z.B. eine bessere Waffe erlangen können!

2.1. Der Kaufmann

Mit dem Kaufmann kann man, wie sollte es anders sein, Handel treiben. Sie können hier braune und blaue Flaschen kaufen, um damit Ihre körperliche Verfassung bzw. Ihre Zauberkraft wieder aufzufüllen. Desweiteren bieten die Kaufleute auch immer mal wieder andere Gegenstände an, Sie können aber auch Sachen aus Ihrem Inventar an den Kaufmann verkaufen.

2.2. Der Schmied

Hier können Sie neue Waffen erstehen. Je tiefer Sie in das Spiel gelangen, desto mächtiger werden die Waffen, die Sie erlangen können.

ACHTUNG: Bei den Schmieden können Sie nur eine Auswahl an Waffen kaufen. Die richtig mächtigen Waffen können Sie nur im Kampf erbeuten oder durch das Lösen einer Aufgabe erlangen!

2.3. Die Hexe

Hier können Sie die magischen Fähigkeiten Ihrer Spielfiguren trainieren.

2.4. Der Ladenbesitzer

Siehe Kaufmann, nur gelegentlich bietet der Ladenbesitzer eine größere Auswahl.

2.5. Der Juwelier

Hier können Sie magische Ringe und Halsketten kaufen.

2.6. Die Teleporter

In den Dörfern gibt es auch Teleporter. Sie dienen als Hilfsmittel, um Aufgaben schneller lösen zu können, ohne wieder und wieder durch unzählige Gebiete wandern zu müssen. Die Teleporter müssen jedoch vorher erst aktiviert werden. Es arbeiten immer zwei Teleporter zusammen. Um z.B den Teleporter zu benutzen, der *Western Village* mit *Stone Village* verbindet, müssen **beide** Teleporter aktiviert sein. Man aktiviert einen Teleporter mit Hilfe eines Diamanten. Haben Sie gerade keinen Diamanten im Inventar, dann können Sie auch keinen Teleporter aktivieren. Einmal aktivierte Teleporter funktionieren jedoch das ganze Spiel hindurch. Diamanten erlangen Sie im Kampf mit Monstern oder Sie finden sie auch in Schatztruhen auf dem Spielfeld.

2.7. Das Reden

Um mit den Dorfbewohnern zu reden, gehen Sie mit mindestens einer Spielfigur auf denjenigen zu, mit dem Sie sprechen wollen, und drücken die rechte Maustaste. Daraufhin erscheint ein Dialogfenster. Meistens stehen hier mehrere Möglichkeiten des Gesprächs zur Verfügung. Sie wählen das gewünschte Thema, indem Sie den Mauszeiger auf das Thema bewegen und dann die linke Maustaste drücken. Manchmal kann es auch sein, daß Ihnen die Menschen einfach nur etwas zu erzählen haben, Sie aber gar nicht antworten können. Dies ist **kein** Programmfehler, sondern diese Personen wollten Sie einfach nur mit wichtigen Informationen versorgen.

3. Zaubersprüche

Es gibt eine ganze Reihe an Zaubersprüchen im Spiel, die wichtigsten sind hier aufgeführt und erklärt, die anderen sind hauptsächlich Mischungen aus

ihnen. Um Zaubersprüche anwenden zu können, müssen sie erstens im Inventar der Spielfigur sein, die sie anwenden soll, und zweitens muß die Spielfigur über genügend Mana (wird mit Hilfe des blauen Balkens links neben dem Gesicht der Spielfigur angezeigt) verfügen.

3.1. Seal Magic

Mit Hilfe dieses Zauberspruchs können Sie die roten Erdlöcher versiegeln, aus denen andauernd neue Dämonen schlüpfen.

3.2. Resurrection

Sollte einmal eine Ihrer Spielfiguren im Kampf dem Gegner unterliegen, so können Sie diese Spielfigur mit Hilfe dieses Zauberspruchs wieder auf die Beine bringen.

ACHTUNG: Auch wenn die Spielfigur wieder auf den Beinen ist, so ist ihre körperliche Verfassung doch noch immer schwer angeschlagen. Es empfiehlt sich daher, dieser Spielfigur durch die Verwendung von ein oder zwei braunen Flaschen aus dem Inventar wieder mehr Lebensenergie einzuhauchen!

IV. SCHLUSSBEMERKUNGEN

Wir hoffen, Ihnen mit dieser Anleitung geholfen zu haben.